## Разработка текстовой квест игры



## Участники:

Ковалев И. С, Беседин А. А. Руководитель:

Серебрякова Д. Р.

Цель

Формирование уникального игрового опыта

## Задачи:

- •Изучить теориею
- Написать тг.бота
- •Подключить нейросеть
- •обучить нейросеть

## Актуальность:

Проект актуален, так как сочетает текстовые квесты и нейросети, формируя уникальный адаптивный

Игра размещена в Telegram, так как это одна из самых популярных платформ. Она не требует установки дополнительных приложений и доступна в любое время и в любом месте.

Используется нейросеть Mistral, так как она бесплатная и имеет возможность обращения к ней по API-ключу. После подключения нейросети в Telegram-бота, загружается датасет с основой, по которой будет строиться сюжет, и обучение модели. Задаются параметры ответов, чтобы нейросеть общалась с пользователем на одном языке. Также для более качественных ответов создаётся база данных на основе SQLite, где хранятся ответы пользователей

